



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

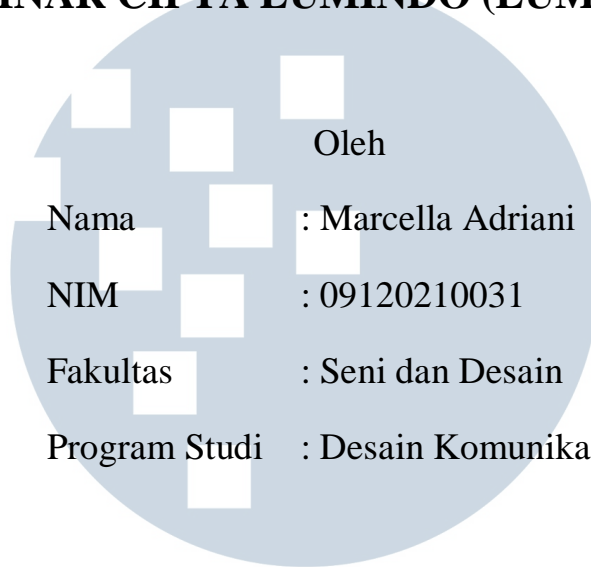
**LAPORAN KERJA MAGANG**  
**SEBAGAI INTERN 3D DIGITAL ANIMATOR**  
**DALAM PROYEK SERIAL ANIMASI TV**  
**DI PT. SINAR CIPTA LUMINDO (LUMINE STUDIO)**



Nama : Marcella Adriani  
NIM : 09120210031  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2013**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG  
SEBAGAI INTERN 3D DIGITAL ANIMATOR  
DALAM PROYEK SERIAL ANIMASI TV  
DI PT. SINAR CIPTA LUMINDO (LUMINE STUDIO)**



Oleh

Nama : Marcella Adriani

NIM : 09120210031

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 27 Juni 2013

Pembimbing

**UMN**

M.S. Gumelar, M.A.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Mengetahui:

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

### **DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Marcella Adriani  
NIM : 09120210031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang di:

Nama Perusahaan : PT. Sinar Cipta Lumindo (Lumine Studio)  
Divisi : 3D Animator (*Internship*)  
Alamat : Jl. Pulomas Barat I no. 31, Jakarta Timur  
Periode Magang : 13 Maret 2013 – 13 Mei 2013  
Pembimbing Lapangan : Emin Herisandi

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya secara jelas dan saya cantumkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan, penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Juni 2013

Marcella Adriani

## ABSTRAKSI

*Animator* merupakan salah satu pekerjaan utama yang memegang peranan penting dalam dunia film dan animasi. *Animator* mengerjakan inti dari animasi itu sendiri, yang keseluruhan animasinya harus dikerjakan dengan teliti dan benar, agar dapat menghasilkan kualitas animasi yang baik.

Penulis memilih melaksanakan kerja magang dengan peranan sebagai 3D *animator*, didasari oleh ketertarikan penulis terhadap dunia animasi, dan berdasarkan pengamatan penulis bahwa masih sedikit sekali para *animator* di Indonesia yang memiliki kualitas animasi yang baik, sedangkan permintaan pasar dan lowongan untuk animasi akhir-akhir ini semakin bertambah banyak.

Lumine Studio yang berlokasi di Jakarta Timur dipilih penulis untuk melaksanakan praktek kerja magang, karena penulis melihat bahwa studio ini memiliki banyak portofolio yang menarik dan banyak menangani klien-klien penting baik secara lokal maupun internasional. Penulis bersama-sama bekerja membantu proyek sebuah serial animasi TV yang akan ditayangkan di *channel* Disney Junior.

Proyek yang dikerjakan merupakan proyek bertaraf internasional dengan klien yang berasal dari Kanada. Selama produksi, studio ini bekerja sama dengan Infinite Frameworks Studio (IFW), sebuah studio animasi terkenal yang berlokasi di Batam. Selama 2 bulan magang penulis mempelajari banyak hal, terutama bagaimana membuat animasi yang berkualitas tinggi yang akan sangat berguna, untuk meningkatkan keahlian animasi penulis untuk karir di masa depan.

Kata kunci: animasi, 3D *animator*, Lumine Studio, proyek serial TV, Disney Junior, Kanada, Infinite Frameworks Studio (IFW), Batam

## **ABSTRACT**

Animator is one of the main jobs that play an important role in the world of film and animation. Animator works on the core of the animation itself, the whole animation must be done carefully and properly, in order to produce good quality animation.

The author chose perform internship with the role as a 3D animator, based on the author's interest in the world of animation, and based on the author's observation that there are still very few animators in Indonesia which has a good animation quality, while the market demand and job vacancies for animation are increasing lately.

Lumine Studio which located in East Jakarta was selected by author to carry out an internship working practices, because the author see that this studio has a lot of interesting portfolios and handles many important clients both locally and internationally. Authors worked together to help an animated TV series project, which will be aired on Disney Junior channel.

This project is an international project with client who come from Canada. During the production, this studio is working together with Infinite Frameworks Studio (IFW), a famous animation studio which located at Batam. During 2 month internship, author studied a lot of things, especially how to create a high quality animation that will be very useful, to improve author's animation skill for author's future career.

Keyword: animation, 3D animator, Lumine Studio, TV series project, Disney Junior, Canada, Infinite Frameworks Studio (IFW), Batam

## KATA PENGANTAR

“Choose a job you love, and you will never have to work a day in your life.” Kalimat pernyataan tersebut mungkin terdengar sudah tak asing lagi karena pernah dikemukakan oleh Confucius, seorang ahli filsuf Cina terkenal. Kalimat itu jugalah yang mendorong penulis untuk memilih kerja magang sebagai 3D *animator*, karena ketertarikan penulis dalam dunia animasi.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat, kuasa, dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan periode kerja magang selama 2 bulan di Lumine Studio dengan lancar, dan laporan magang ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tidak lupa juga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada beberapa pihak terkait, yang telah membantu dalam proses terselenggaranya kerja magang, diantaranya:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara (UMN).
2. Bapak M.S. Gumelar, M.A., selaku dosen pembimbing laporan magang yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran membimbing penulis dari tahap awal sampai akhir penulisan laporan.
3. Bapak Andi Wijaya, selaku *owner* dari Lumine Studio yang telah menyediakan tempat bagi penulis untuk melaksanakan praktek kerja magang.
4. Bang Emin Herisandi, selaku *animation supervisor* Lumine Studio sekaligus mentor penulis, atas ilmu, kritik, semangat, dan pengalaman berkiprah di dunia animasi yang dibagikan penulis selama periode kerja magang berlangsung.
5. Kak Amanda Subroto, selaku 3D *lead animator* Lumine Studio, yang telah bersedia menjawab pertanyaan-pertanyaan penulis dan mengajarkan

penulis, bagaimana membuat animasi dengan yang baik sesuai *standard* kualitas industri.

6. Kedua orangtua dan adik penulis, yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material dari awal perkuliahan sampai pada tahap periode kerja magang.
7. Rekan-rekan satu tempat magang dalam satu divisi animasi: Dyahayu Tyaswening, Meliana, Elizabeth Cynthia, Fionna Margaretha, Nico Pratama, Matheus Prayogo, Romual B.X. Situmorang, Christine M. Lukmanto, Marvin Eduard, dan Lydia atas canda, tawa, kebersamaan yang diberikan yang menjadikan periode magang ini sebagai pengalaman yang tidak terlupakan.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Seperti kata pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, penulis menyadari bahwa laporan magang ini belum sepenuhnya sempurna. Penulis berharap agar penulisan laporan ini dapat berguna bagi masyarakat umum, dan khususnya bagi mahasiswa-mahasiswi UMN yang akan melaksanakan kerja magang.

Akhir kata, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan dalam pengejaan nama ataupun penulisan sumber informasi yang kurang. Semoga bermanfaat dan selamat membaca!

Tangerang, 20 Juni 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG .....	iii
ABSTRAKSI .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	4
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	5
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	5
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	8
1.1. Sejarah Singkat Perusahaan .....	8
2.1.1. Logo Perusahaan .....	11
2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	12
2.1.3. Portofolio Perusahaan.....	12
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	14
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	16
3.1. Kedudukan dan Organisasi.....	16
3.2. Tugas yang Dilakukan .....	20

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	21
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	24
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	35
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan .....	38
BAB IV PENUTUP.....	39
4.1. Kesimpulan.....	39
4.2. Saran .....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	x
LAMPIRAN.....	xi
CURRICULUM VITAE.....	xiii



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Total Pekerjaan yang Diselesaikan.....27



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Lumine Studio .....	11
Gambar 2.2. Noksu Series .....	12
Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi Lumine Studio .....	14
Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi dan Kedudukan Penggarapan Proyek ...	20
Gambar 3.2. Karakter-karakter dalam film Madagascar.....	32
Gambar 3.3. Contoh <i>Anticipation</i> .....	34

